



MAFIA II



© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine™, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

5247634/MAN

2K
GAMES

ВНИМАНИЕ! Перед тем как приступить к игре, прочитайте важные сведения о безопасности и влиянии на здоровье, приведенные в руководствах по использованию консоли Xbox 360® и аксессуаров. Сохраните данные руководства для обращения в будущем. Электронные версии этих руководств находятся по адресу www.xbox.com/support.

Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету

Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры:

сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр.

Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг:



Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



Дополнительные сведения см. на веб-узле <http://www.pegi.info> и pegionline.eu

СОДЕРЖАНИЕ

2 РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

3 ИСТОРИЯ

4 БЫСТРЫЙ ЗАПУСК.....4 ГЛАВНОЕ МЕНЮ

6 УПРАВЛЕНИЯС

6 ПЕШКОМ (НАБОР 1)

7 ЗА РУЛЕМ (НАБОР 1)

8 ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

8 ВЫБОР ОРУЖИЯ

9 РАДАР

10 ТАЙМЕР

11 СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

11 ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС11 ДВИЖЕНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

11 ПЕШКОМ

11 ЗА РУЛЕМ

12 БОЙ

12 БОЙ БЕЗ ОРУЖИЯ

13 ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

14 РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ

14 АВТОМОБИЛИ И ВОЖДЕНИЕ

15 ОСНОВЫ ВОЖДЕНИЯ

15 ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ

16 АВАРИИ

16 УГОН АВТОМОБИЛЕЙ

17 ПОЛИЦИЯ

17 СТАТУС РОЗЫСКА

18 РЕМОНТ МАШИНЫ, РЕГУЛИРОВКА И СМЕНА НОМЕРОВ

19 САМОСТОЯТЕЛЬНЫЙ РЕМОНТ

19 РЕМОНТ В МАСТЕРСКОЙ

20 ГАРАЖИ ИГРОКА

21 КАРТА

21 ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТЕ

22 УПРАВЛЕНИЕ КАРТОЙ

22 УСТАНОВКА МАРКЕРОВ

21 МЕНЮ ПАУЗЫ

22 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

24 АВТОРЫ

РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

С помощью этих простых средств с широкими возможностями родители и воспитатели могут определять игры, к которым юные игроки могут получить доступ, на основании оценки контента. Кроме того, они могут ограничивать доступ детей к контенту для взрослых, контролировать взаимодействие членов семьи с другими пользователями в Интернете и устанавливать ограничения на время, в течение которого дети могут играть в игры. Дополнительные сведения см. на сайте www.xbox.com/familysettings.

Вы можете загрузить полный текст руководства пользователя Mafia II для Xbox 360 по адресу:
www.2kgames.com/manual/mafia2

ИСТОРИЯ

НАГЛЫЙ ОТБЕРЕТ ЧУЖОЕ. СИЛЬНЫЙ УДЕРЖИТ СВОЕ.

Заветная мечта Вито, сына бедного итальянского иммигранта, – выбраться из нищеты. На улицах, где прошло его детство, Вито усвоил, что единственный путь к богатству и уважению для таких, как он, – это мафия. Стремясь вырваться из порочного круга бедности и тяжелого труда, не желая владеть жалкое существование, как его отец, Вито решает стать гангстером.

Криминальный дуэт Вито и его друга детства Джо постепенно затягивает в водоворот организованной преступности. Юноши становятся известными на улицах и в мафиозных кругах. Начав с мелких «дел» – грабежей и угонов машин, Вито и Джо быстро поднимаются по криминальной карьерной лестнице... и начинают осознавать, что жизнь крутого парня совсем не так хороша, как кажется.



ВИТО СКАЛЕТТА

Умный и самоуверенный молодой сицилиец, чье детство прошло на улицах, где он познакомился и крепко подружился с Джо Барбаро. Вдвоем юноши проворачивали мелкие «темные делишки», восхищались заезжавшими в Маленькую Италию богатыми мафиози и мечтали о лучшей жизни.






ДЖО БАРБАРО

Наглый и непредсказуемый Джо Барбаро – профессиональный преступник. В течение десяти лет он и его закадычный друг Вито были сплоченным криминальным дуэтом. Джо живет на широкую ногу, у него в фаворе крепкая выпивка, быстрые машины и легкодоступные женщины. Восхождение по криминальной лестнице для этого парня – идеальный способ удовлетворять свои запросы.

БЫСТРЫЙ ЗАПУСК

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

При помощи  и  выберите раздел ГЛАВНОЕ МЕНЮ и нажмите  для перехода к списку его подразделов.



ПУНКТЫ ГЛАВНОГО МЕНЮ

История

Перед началом игры выберите уровень сложности – низкий, средний или высокий.

Загружаемый контент

Проверьте, не появились ли новые материалы для игры.

Дополнительные материалы

В этом разделе собраны разнообразные коллекционные материалы, которые можно найти в игре или открывать по мере прохождения. Более подробная информация об этих своеобразных произведениях искусства представлена в разделе «Дополнительные материалы» данного руководства







Настройки





В меню настроек можно скорректировать управление и различные параметры игры.



Управление

Переключиться между управлением пешком и за рулем можно с помощью кнопок  и .

Для смены набора управления 1 на набор 2 нажмите кнопку . Нажмите кнопку  чтобы открыть меню «Доп. управление», там вы можете настроить следующие параметры:

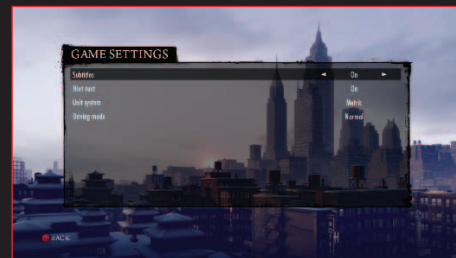
- Уровень чувствительности – установка уровня чувствительности контроллера.
- Ось Y – включение/отключение инверсии  / .
- Ось X – включение/отключение инверсии  / .
- Автоприцел – включить/выключить автоприцел.
- Вибрация – включить/выключить вибрацию беспроводного контроллера.

Настройки игры Эта группа параметров влияет на весь игровой процесс:

- Субтитры – включить/выключить субтитры в игре.
- Текст подсказок – включить/выключить подсказки в игре.
- Система единиц – выбрать метрическую или имперскую систему единиц.
- Режим вождения – выбрать упрощенный режим (помощь в управлении и торможении) или реалистичный (самостоятельное управление и торможение, реалистичный для машин того времени разгон).

Видео – настройка гамма-коррекции, выбор яркости экрана, изменение контраста между светлыми и темными участками экрана.

Аудио – установка громкости голоса, эффектов, музыки и радио.

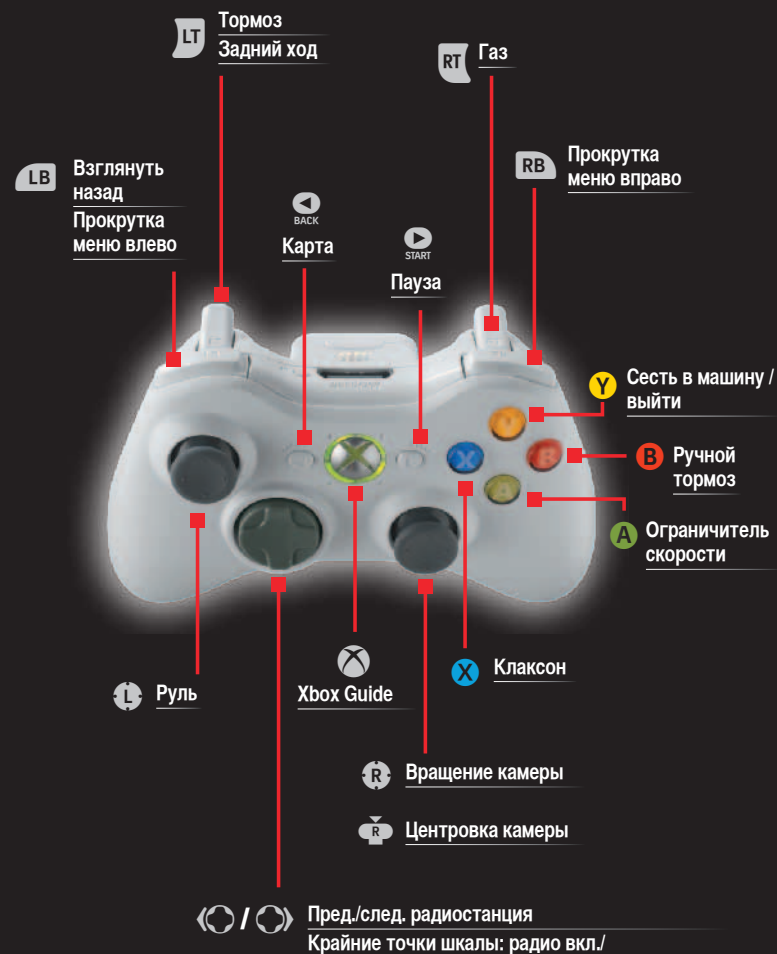


УПРАВЛЕНИЕ

УПРАВЛЕНИЕ ПРИ ХОДЬБЕ (НАБОР 1)



УПРАВЛЕНИЕ ЗА РУЛЕМ (НАБОР 1)



ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС



ВЫБОР ОРУЖИЯ

МИНИ-КАРТА

ВЫБОР ОРУЖИЯ

Все ваше оружие, включая кулаки, перечислено здесь и упорядочено по типам.





- ▶ Количество точек под значком оружия означает, сколько у вас единиц оружия данного типа.
- ▶ Индикатор боезапаса показывает число патронов в оружии (слева) и общее число патронов для этого оружия (справа).



ИНДИКАТОР БОЕЗАПАСА

Выбор оружия

Для выбора оружия используйте  (см. ниже). Чтобы перебирать оружие одного типа, нажимайте одну и ту же кнопку направления.

-  Кулаки, гранаты, коктейли Молотова.
-  Пистолеты и револьверы.
-  Автоматы и пистолеты-пулеметы.
-  Винтовки, в том числе карабины и дробовики.

РАДАР

Используйте радар, чтобы ориентироваться в городе, находить дорогу к магазинам, безопасным местам и целям заданий. На внешней границе радара также расположена шкала здоровья вашего персонажа и шкала внимания полиции.

Обозначения на радаре

Кратчайший путь Эта линия показывает кратчайший маршрут к цели задания.

Полиция Такие значки показывают расположение полицейских – пеших и на автомобилях.

Вы здесь Этот значок показывает ваше местонахождение и направление движения.

Маркер задания Цель текущего задания.

Район Когда вы входите/въезжаете в новый район, в правом нижнем углу экрана появляется его название.

Другие обозначения на радаре отмечают важные точки в городе. Их описания приведены ниже, в разделе «Карта».



КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ



ПОЛИЦЕЙСКАЯ
МАШИНА

ПЕШИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ

ВЫ ЗДЕСЬ

МАРКЕР ЗАДАНИЯ

Шкала внимания полиции

Следите за полицией. Синяя шкала по левому краю радара начинает заполняться, когда полиция преследует Вито или машину, которой он управляет. Чем больше заполнена шкала, тем скорее полиция его узнает. Шкала, заполненная до предела, означает, что полиция заметила Вито и бросилась в погоню.



ШКАЛА ВНИМАНИЯ
ПОЛИЦИИ

Шкала здоровья Вито

Когда Вито ранен, зеленая шкала по правому краю радар уменьшается. Если она станет красной, значит, Вито тяжело ранен; если она опустела – Вито погиб и игра окончена.

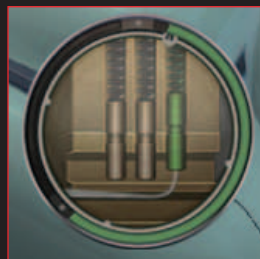
Игра возобновляется с последней пройденной контрольной точки.



ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ ВИТО

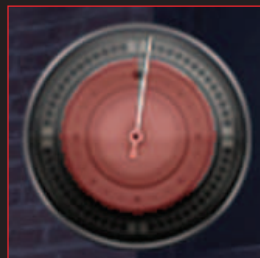
Вскрытие замков

Когда вы взламываете замок, на радаре отображаются его язычки (подробнее – в разделе «Вскрытие замков» данного руководства).



ТАЙМЕР

Некоторые задания нужно выполнить за определенное время. В таких случаях в правом верхнем углу экрана появляется таймер обратного отсчета. Если вы не уложитесь в отведенное время, задание будет провалено и игра закончится. После этого игра продолжится с последней пройденной контрольной точки.



СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Сохранение осуществляется автоматически по мере развития сюжета.

Внимание! Не выключайте консоль во время сохранения игры, в противном случае данные могут быть потеряны.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ДВИЖЕНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

ПЕШКОМ

- Для ходьбы используйте **L**.
- Для бега удерживайте **LB** на ходу.
- Для поворота камеры используйте **R**.
- Чтобы сцентрировать камеру на Вито, нажмите **R**.

ЗА РУЛЕМ

- Для управления автомобилем используйте **L**.
- **R** циклично переключает все варианты расположения автомобильной камеры.

БОЙ

БОЙ БЕЗ ОРУЖИЯ

В начале криминальной карьеры единственное оружие Вито – его крепкие кулаки. В жестоких уличных схватках он учится отправлять в нокаут самых сильных ребят – так, чтобы уже не встали.



Основы боя без оружия

Легкий удар Нажмите **B**, чтобы нанести легкий удар рукой.

Сильный удар (хук) Нажмите **Y**, чтобы нанести сильный удар рукой.

Финт Чтобы уклониться от удара противника, нажмите и удерживайте **A**.

Связки ударов Проводить смертоносные связки ударов можно с помощью **B** и **Y**. Когда появится подсказка о комбо, нажимайте указанные кнопки, чтобы добить оглушенного противника!



ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ




Источники оружия и патронов

Приобретайте оружие и патроны в оружейных магазинах, если можете себе это позволить. Там продаются пистолеты, револьверы, винтовки и дробовики, а также боеприпасы к ним.

Более мощное оружие можно достать у продавцов, связанных с мафией.



Стрельба

- С помощью  выберите нужный тип оружия (см. выше, раздел «Выбор оружия»).
- Прицеливайтесь при помощи **LT**, стреляйте при помощи **RT**.
- Для перезарядки нажмите **RB**.



Укрытие

Чтобы спрятаться за каким-либо предметом или прижаться к стене, нужно подойти к нему вплотную и нажать **A**.. Чтобы покинуть укрытие, нужно нажать **A** еще раз.



РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ

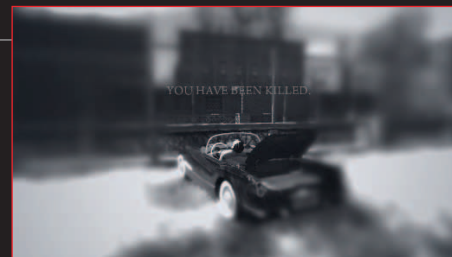


Восстановление здоровья

Если Вито ранят, его шкала здоровья уменьшается. Здоровье восстанавливается со временем, но не полностью (за исключением некоторых ситуаций при игре на низком уровне сложности). Чтобы полностью восстановить здоровье, нужно, чтобы Вито съел или выпил что-нибудь.

Смерть

Вито может погибнуть от пули или в автомобильной аварии. Если это произойдет, игра закончится и будет возобновлена с последней пройденной контрольной точки.



АВТОМОБИЛИ И ВОЖДЕНИЕ

На улицах, в переулках и в гаражах Эмпайр-Бэй много самых разных машин – от элегантных спортивных кабриолетов до массивных грузовиков – и все они точно соответствуют конструктивным особенностям прототипов. Двигатель огромного седана обладает большей мощностью, но спортивная машина гораздо маневреннее. Лимузин движется намного быстрее грузовика.

Поврежденной машиной гораздо сложнее управлять, ей необходим ремонт.

ОСНОВЫ ВОЖДЕНИЯ

- ▶ Чтобы сесть в машину или выйти из нее, нажмите **Y**.
- ▶ Для ускорения нажмите **RT**. Чтобы разогнаться, давайте газ постепенно, не нужно сразу утапливать педаль в пол.
- ▶ Для торможения нажмите **L**. Если продолжать удерживать тормоз, когда машина остановится, она станет двигаться задним ходом.
- ▶ Для управления используйте **L**.
- ▶ Для обзора используйте **R**. Для переключения камеры во время движения нужно нажать **R**.
- ▶ Для быстрой остановки, крутых поворотов и управляемого заноса нажмите **B** (ручной тормоз).
- ▶ Для того чтобы включить или выключить радио, а также сменить радиостанцию, используйте **○**.
- ▶ Для подачи звукового сигнала нажмите **X**.

ПРИБОРНАЯ ПАНЕЛЬ

Спидометр Большая белая стрелка на внешней черной шкале с цифрами показывает скорость автомобиля.

Тахометр Короткая красная стрелка на внутренней белой шкале показывает частоту оборотов двигателя.

Ограничитель скорости Нажмите **A**, чтобы включить ограничитель скорости. При включенном ограничителе вы не сможете превысить установленный правилами лимит скорости (40 миль в час на улицах и 70 миль в час на шоссе). При этом на спидометре появляется красная зона запрещенной скорости.

ОГРАНИЧИТЕЛЬ СКОРОСТИ



СПИДОМЕТР

ТАХОМЕТР

АВАРИИ

В авариях и при столкновениях можно настолько сильно повредить машину, что она станет плохо слушаться управления или совсем выйдет из строя. Кроме того, в ДТП герой может погибнуть.



УГОН АВТОМОБИЛЯ

Разбивание окна

Самый быстрый способ завладеть чужой машиной – разбить боковое стекло со стороны водителя (для этого нажмите **B**). Когда дверь будет открыта, нажмите **Y**, чтобы забраться в машину и уехать.

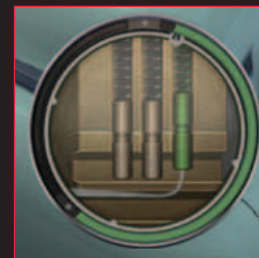


Этот способ шумный и неаккуратный. Если полиция узнает об угоне, она станет вас разыскивать.

Вскрытие замков

Приобретение набора отмычек избавит от множества проблем при угоне. Кроме того, вскрытие машины отмычкой привлекает меньше внимания, чем битье стекол.

- ▶ Подойдите вплотную к замку, который вы хотите взломать (например, к двери машины). Для начала взлома нажмите и удерживайте **Y**. На радаре вместо карты появится изображение язычков замка.
- ▶ Используйте **L**, чтобы медленно поднять первый язычок. Как только окрасится в зеленый цвет, нажмите **X**, чтобы зафиксировать его. Если все сделано правильно, язычок будет зафиксирован и вы перейдете к следующему.
- ▶ Повторите процедуру со следующим язычком. Если вы ошибетесь, язычок окрасится в красный цвет и придется снова фиксировать предыдущий.
- ▶ Когда все язычки будут зафиксированы, замок откроется.



ПОЛИЦИЯ

РОЗЫСК

Система розыска оповещает о том, что полиция заинтересовалась Вито или его машиной: на экране появляются значки, отражающие «отношения» героя с блюстителями порядка.

Статус розыска



У полиции имеется описание Вито, выпущен плакат «Разыскивается».



Полиция знает номер его автомобиля – самое время номер сменить.

Уровень розыска



Полиция хочет оштрафовать Вито.



Полиция хочет арестовать Вито.



Полиция будет стрелять на поражение.



На Вито устроена облава.

Взаимодействие с полицией

Имеются следующие варианты взаимодействия с полицией. При помощи выберите действие и нажмите , чтобы выполнить его.

Штраф

- Заплатить штраф
- Отказаться платить

Арест

- Сдаться
- Дать взятку
- Сопротивляться аресту

Не забывайте, что достаточно переодеться и/или сменить номера, чтобы избежать ареста.



РЕМОНТ МАШИНЫ, РЕГУЛИРОВКА И СМЕНА НОМЕРОВ

Если основательно разбить машину, она выйдет из стоя. Отремонтировать авто можно прямо на улице (временно) или в собственном гараже за плату, либо отогнать для ремонта в любую автомастерскую города.

САМОСТОЯТЕЛЬНЫЙ РЕМОНТ

При поломке машины вы можете кое-как починить ее самостоятельно. Для этого подойдите к капоту и нажмите , когда появится соответствующая подсказка.

После ремонта «на скорую руку» машина сможет доехать до гаража или автомастерской, но не более того.



РЕМОНТ В МАСТЕРСКОЙ



На карте найдите автомастерскую. Отправляйтесь туда, остановитесь у въезда, посигнальте и заезжайте.

В меню мастерской выберите нужный вид работ. Напротив каждого из них указана цена, поэтому вы сразу поймете, можете ли себе это позволить. Нажмите кнопку , чтобы работа была выполнена.



Сменить номера Если номер находится в розыске, очень удобно просто сменить его. Механик изготовит любой номер, какой вы выберете. С помощью выберите нужную букву или цифру и переходите к следующей позиции. Чтобы получить выбранный номер, нажмите .



Ремонт Отремонтировать машину полностью.

Увеличение мощности двигателя Отрегулировать двигатель.

Спортивный тюнинг Заказать спортивный тюнинг, значительно улучшающий характеристики автомобиля.

Перекраска Перекрасить машину в выбранный цвет.

Сменить колеса Выбрать новые шины и диски.

ГАРАЖИ ИГРОКА




У каждой квартиры или дома Вито есть гараж, где можно хранить машины. Если автомобиль разбит полностью, его доставят в гараж на следующий день, где можно отремонтировать авто за плату.



КАРТА



Нажмите , чтобы открыть экран карты. В левом верхнем углу экрана значится цель вашего текущего задания, а на карте отмечено ее местоположение. Остальные значки на карте отмечают важные объекты Эмпайр-Бэй.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА КАРТЕ



Главное задание



Побочные задания



Ваш дом или квартира



Телефонная будка



Маркер игрока



Автомастерская



Автозаправка



Магазин одежды



Бар



Еда и напитки



Магазин оружия



Гарри



Джузеппе



Свалка Бруски



Кабинет Дерека

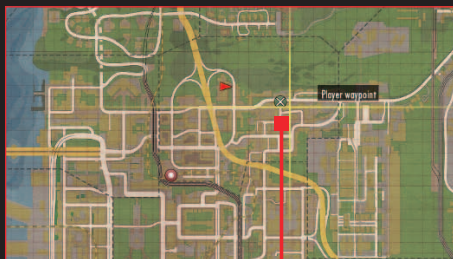
УПРАВЛЕНИЕ КАРТОЙ

- Y** Отцентрировать карту на местоположении Вито.
- A** Поставить маркер.
- L** Перемещать карту.
- R** Изменить масштаб карты.
- X** Скрыть обозначения.

УСТАНОВКА МАРКЕРОВ

Маркерами можно отмечать важные места, которые вы хотите посетить еще раз.

- ▶ Нажмите **Y**, чтобы маркер Вито (красная стрелка) оказался в центре карты. Также при этом желтое перекрестие центрируется на позиции Вито.
- ▶ С помощью **L** подведите перекрестие к точке, где хотите поставить маркер, и нажмите **A**. Маркер поставлен.
- ▶ Теперь маркер будет отображаться и на радаре.

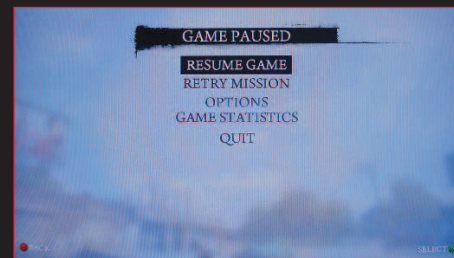


WAYPOINT

МЕНЮ ПАУЗЫ

Чтобы поставить игру на паузу, нажмите **Start**.

При помощи **Start** или **L** выберите пункт меню и нажмите **A**, чтобы открыть вложенное меню.



ПУНКТЫ МЕНЮ ПАУЗЫ

Продолжить игру

Продолжить игру с текущего момента.

Переиграть задание

Начать текущее задание с последней сохраненной контрольной точки.

Настройки

Уровень чувствительности Установите уровень чувствительности контроллера выбрав Low (низкий), Medium (средний), High (высокий) или Very High (очень высокий).

• **Ось Y** – включение/отключение инверсии **R** / **R**.

• **Ось X** – включение/отключение инверсии **R** / **R**.

• **Автоприцел** – включить/выключить автоматическое прицеливание.

• **Вибрация** – включить/выключить вибрацию контроллера.

Для просмотра схем управления пешком и за рулем используйте кнопки **LB** и **RB**. Для переключения между наборами управления 1 и 2 нажмите **X**.

Статистика игры

Здесь можно просмотреть статистику, изменяющуюся по мере развития игровых событий.

Выход

Вернуться в главное меню.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Дополнительные материалы, включая автомобили, коллекционные предметы и галерею изображений, появляются на страницах меню «Доп. материалы» после того, как вы найдете их в игре.



ПУНКТЫ МЕНЮ «ДОП. МАТЕРИАЛЫ»

Автоэнциклопедия

Здесь можно полюбоваться прекрасными моделями автомобилей, которые ездят по улицам Эмпайр-Бэй. Тут же приведены технические характеристики каждой машины. Чтобы перебирать авто, используйте



Каждый автомобиль в игре ведет себя реалистично в зависимости от типа, мощности и характеристик управления.

Коллекция

Девушки Здесь можно полюбоваться коллекцией журналов «Плейбой», найденных на улицах Эмпайр-Бэй.

Плакаты «Розыск» Сделанные полицией фотографии негодяев, которые выпустили Mafia II на улицы города.



Галерея

Картины Драматические полотна по мотивам глав игры, открываемые по мере прохождения.

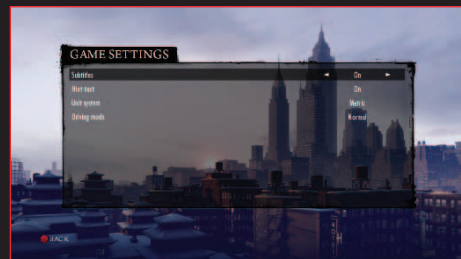
Постеры Стилизованные под киноафиши постеры персонажей игры и элементов сюжета.

Пин-ап Со вкусом выполненные изображения прекрасных женщин в томных позах. Для того чтобы открыть девушек пин-ап, необходимо пройти игру на высоком уровне сложности.



Статистика игры

Здесь можно проверить статистику игры, изменяющуюся по мере прохождения.



Авторы

Список участников разработки Mafia II.

2K CZECH

Президент	Stéphane Dupas
Старший продюсер	Lukáš Kuře
Арт-директор	Roman Hladík
Менеджеры по разработке графики	Tomáš Roller · Jana Kaššová · Simona Ely
Ведущие художники интерьеров	Petr Motejzík · Daniel Sklár · Petr Závěský
Ведущий художник города	Tomáš Moučka
Ведущий автохудожник	Milan Šaffek
Ведущий художник по персонажам	Ivan Rylka
Технические художники	Jan Marvánek · Daniel Sklár · David Šemík
Концепт-арт	Mikuláš Podprocký
Художники города	Petr Král · Vít Selinger · Jan Šnajdrhons · Pavel Tretera · Michal Zouhar · Jan Marvánek
Художники интерьеров	Jiří Bičík · Michal Lopašovský · David Motalík · Marek Suchovský · Filip Nový
Автохудожник	Martin Kozák
Художники по персонажам	David Frolek · Dávid Jankes · Mikuláš Podprocký · Monika Lekovská
Художники VFX	Jan Marvánek · Filip Nový · Roman Zawada
Ведущие технические дизайнеры	Miloš Jeřábek · Martin Pítr
Технические дизайнеры	Vojtěch Jatel · David Los
Директор по анимации	Tomáš Hřebíček
Менеджер по разработке анимации	Martin Zavřel
Режиссеры видеороликов	Martin Dvořák · Jiří Alán · Petr Adamec
Аниматоры видеороликов	Tomáš Sedlák · Michal Opitz · Pavel Hruboš
Ведущий аниматор игровых ситуаций	Michal Mach
Ведущий аниматор сценариев	Radim Pech
Аниматоры сценариев	Petr Janeček · Pavel Očovaj · Martin Pospíšil
Звукорежиссер	Tomáš Šlápota
Звукоинженеры	Petr Klimunda · Marek Horváth
Композитор	Matuš Široký
Менеджер Motion Capture	František Harčár Sr.
Аниматоры Motion Capture	Petr Kopecký · Daniel Ulrich · Jakub Mach · Viktor Kostik · Ondřej Marada
Технический директор	Laurent Gorga
Ведущий программист игры	Michal Janáček

Менеджер по разработке игры	Lukáš Berka
Программисты игры	Petr Soviš · Jan Bulín · Martin Hron · Tomáš Chabada · Marek Kováč
Ведущий программист города	Martin Brandstätter
Менеджер по разработке города	Michal Rašovský
Программисты города	Karel Hála · Jiří Holba · Václav Král · Jan Kratochvíl · Xavier Lemaire · Petr Minařík · Mojmír Svoboda
Ведущий программист	Dan Doležel
Менеджеры по разработке технологии	Daniel Knebl · Michal Rybka
Программисты движка	Michal Janáček · Petr Smílek · Tomáš Blaho · Martin Sobek · Ondřej Štorek · Erik Veselý · Vladimír Semotán · Jan Bulín · Jiří Vrabel
Программисты видеороликов	Lubomír Dekan · Petr Slivoň
Программист физики	Aleš Borovička
Ведущий программист инструментария	Radek Ševčík
Программисты	Jozef Král · Luboš Kresta · Jaroslav Gratz · Petr Minařík · Jiří Štěpín · Boris Zápotocký
Программисты GUI	Petr Man · Michal Bartoň
Системные программисты	Daniel Čapek · Michal Linhart · Pavel Dlouhý
Программист отладки	Jan Zelený
Ведущий менеджер данных	David Šemík
Менеджеры данных	Pavel Procházka · Michal Ševeček · Jaroslav Turna · Roman Zawada
Руководитель группы доп. поддержки	Emmanuel Beau
Программисты доп. поддержки	Nicolas Brault · Filip Dušek · Julien Friedlander · Jana Žďárská
Автор сценария	Daniel Vávra
Старший продюсер игрового процесса	Jarek Kolář
Ведущий дизайнер уровней	Lubomír Dykast
Продюсер игрового процесса	Petr Mikša
Менеджер по разработке дизайна	Josef Buček
Гейм-дизайнеры	Pavel Brzák · Josef Vašek · Jiří Matouš · Jiří Rezáč · Daniel Vávra
Скриптеры уровней	Pavel Brzák · Adam Čunderlík · Radek Havlíček · Jiří Matouš · Vít Matuska · Ondřej Melkus · Jaroslav Osička · Roman Pítr · Jiří Rezáč · Ondřej Vévoda · Radim Vítek
Дизайнеры города	Tomáš Grünwald · Michal Kačinec · Ondřej Nečásek · Josef Vašek
Дополнительные скрипты уровней	Pavel Černohous · Miloš Jeřábek
Авторы диалогов	Pavel Černohous · Matouš Ježek

Дизайнеры рукопашного боя	Michal Mach · Pavel Černohous
Дизайнер ИИ и оружия	Lukáš Berka
Дополнительный гейм-дизайн	Michal Kačinec · Ondřej Nečásek · Alex Cox

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА 2K CZECH

Менеджер КК	Ian Moore
Помощник менеджера КК	Sebastian Belton
Команда КК	Bořivoj Klíma · Jindřich Holub · Jan Chalupa · Lenka Čelková · Martin Krivánek · Michal Todorov · Michal Kuimdzidis · Ondřej Chrápavý · Ondřej Papež · Roman Neuwirth · Vlastimil Görner
Дополнительный КК	Filip Čort · Filip Rybář · Jiří Špác · Zbyněk Bašík · Zdeněk Hodulák
Переводчик	Vít Hýbl

НЕПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ОТДЕЛЫ 2K CZECH

Менеджер по финансам и HR	Alena Filová
Отдел HR	Jana Blaháková · Kristýna Křížová · Silvie Bočková · Hana Malá · Jana Šufajzlová
Личный помощник президента 2K Czech	Tereza Sýkorová
Отдел IT	Petr Fiala · Vladimír Hora · Václav Doležal
Административно-хозяйственный отдел	Tomáš Hocek · Jaroslava Krupková · Jitka Šenkýřová · Lenka Němcová · Lubomír Jančík · Petr Kislinger · Lucie Hřebíčková
Бухгалтерия	Jana Romanová · Martina Komosná
Благодарности	Petr Vochozka
Супервайзер 2K MoCap	David Washburn
Координатор 2K MoCap	Steve Park
Специалисты 2K MoCap	Jose Gutierrez · Gil Espanto · Anthony Tominia · Kirill Mikhaylov
Актеры 2K MoCap	Adam Callan · Andy Allo · Greg Land · Kamasu Livingston · Martin David · Matt Jackson · Raul Bustamante · Reed Daniels · Steve Park · Valerie Weak

Актеры MoCap

JAN JACKULIAK	Radim Brychta
ALAN NOVOTNÝ	Radim Koráb
ALEŠ BLAŽEJ	Roman Gemrot
DALIBOR ČADEK	Tereza Harčárová
EVA MAREŠOVÁ	Tereza Martinková
FRANTIŠEK HARČÁR Jr.	Václav Dvořák
JAKUB KADLEC	Veronika Gidová
JAN JAKUBEC	Vojtěch Blahuta
JAN SEDLÁČEK	Zdeněk Vykoukal
JANA NOVÁKOVÁ	Jarmila Matoušková
LEA ŠMAHELOVÁ	Karel Král
LENKA JANÍKOVÁ	Jitka Harčárová
MARTA PROKOPOVÁ	Michal Matěj

Внешняя поддержка	Adam Kuruc · Ivan Kratochvíl · Michal Vala · Ján Adamus · Ján Germala · Yann Le Tensorer · NightSight · Thomas Minet · Daniel Kamas
-------------------	---

Благодарности	Antonín Hildebrand · Company ABA · Élelmiszeripari és kereskedelmi RT · František Rešl · Gabriela Jakobová · Christian Konieczka · Ivo Novák · Jan Pinter · János Plaszkó · Jiří Koten · Jiří Světlinský · Jiří Šejvl · Lenka Kachlíková · Lubor Cerný · Lukáš Cerman · Martin Koutný · Martin Küla · Martin Plachý · Michaela Hercogová · Milan Malich · Pavel Andráščí · Pavel Čížek · Pavel Koten · Petr Kapitán · Petr Novák · Petr Olšanský · Radim Doleček · Róbert Winkler · Tomáš Jelínek · Tomáš Palát · Václav Samec
---------------	--

ОГРОМНОЕ СПАСИБО НАШИМ РОДНЫМ, ОСОБЕННО ЖЕНАМ (и девушкам).

Большущее спасибо фокус-тестерам Брно за ценные комментарии и предложения.

Дети, родившиеся в ходе проекта	Amélie Kotenová · Andrej Sedlák · Barbora Bulínová · Dan a Petra Kislingerovi · David a Viktor Šemíkovi · Dominik Lekovski · Jakub Fiala · Karolína Krivánková · Klára Blahová · Klára Osičková · Klára Světlinská · Kryštof, Šimon a Vít Kneblovi · Oldřich Borovička · Ondřej Smílek · Martin Král · Matěj Hřebíček · Nataniel a Izabela Mikšovi · Tadeáš Jaromír Dvořák · Tobáš a Magdalena Klimundovi · Vojtěch Šlápota · Zuzana Brzáková
---------------------------------	---

...Памяти Владимира Нечаса (Vladimír Nečas)

Издатель: 2K Games

2K Games является подразделением 2K, издательского бренда Take-Two Interactive Software

2K PUBLISHING

Президент	Christoph Hartmann
Исполнительный директор	David Ismaier
ВП по развитию продуктов	Greg Gobbi
Директор по развитию продуктов	John Chowanec
Директор по лицензированию	Kate Kellogg
Директор по творческому производству	Jack Scalici
Старший продюсер	Denby Grace
Продюсер	Alex Cox
Помощник продюсера	Garrett Bittner
Игровые аналитики	Michael Kelly • Neal Chung-Yee
Ассистенты производства	Casey Cameron • Ben Chang • Shawn Martin • Dan Schmittou • Andrew Dutra
Редактор сюжета	Walt Williams
Старший менеджер по творческому производству	Chad Rocco
Менеджер по музыке и кастингу	Lydia Jenner
Старший ВП по маркетингу	Sarah Anderson
ВП по маркетингу	Matt Gorman
ВП по международному маркетингу	Matthias Wehner
Директор по маркетингу	Tom Bass
Старший менеджер по продукту	Kelly Miller
Глобальный PR-директор	Markus Wilding
Старший PR-менеджер	Charlie Sinhaseni
PR-менеджер	Jennie Sue
Ассистент по международному маркетингу и PR	Erica Denning
Глобальный менеджер по мероприятиям	Karl Unterholzner
Арт-директор, маркетинг	Lesley Zinn
Веб-директор	Gabe Abarcar
Веб-дизайнер	Seth Jones
Комьюнити-менеджер	Elizabeth Tobey
Директор по маркетинговому производству	Jackie Truong
Ассистент по маркетинговому производству	Ham Nguyen

Менеджер по видеопроизводству	J. Mateo Baker
Редактор видео	Kenny Crosbie
Мл. редактор видео	Michael Howard
Специалист Game Capture	Doug Tyler
Директор по технологии	Jacob Hawley
ВП по развитию бизнеса	Kris Severson
ВП по продажам и лицензированию	Steve Glickstein
Директор по стратегическим продажам и лицензированию	Paul Crockett
ВП, юристконсульт	Peter Welch
Директор по операциям	Dorian Rehfield
Директор по анализу и планированию	Phil Shpilberg
Специалист по лицензированию/операциям	Xenia Mul
Ст. менеджер по каналному маркетингу	Ilana Budanitsky
Директор по внутриигровому медиа, рекламе и партнерству	Shelby Cox
Помощник менеджера по партнерскому маркетингу	Dawn Burnell

2K QUALITY ASSURANCE

ВП по контролю качества	Alex Plachowski
Менеджеры тестовых проектов КК	Grant Bryson • Zhang Xi Kun
Менеджер по совместимости	Alexis Ladd
Тест-лидер	Stephen “Yoshi” Florida
Ведущие тестеры (команда поддержки)	Andrew Webster • Kevin Strohmaier • Sean Manzano
Супервайзеры КК	Mike Gilmore • Steve Manners
Старшие тестеры	Joseph Bettis • Kristin Kerwitz • Greg MacCauley • Sara Lane • Nathan Bell • Justin Waller
Команда КК	Rick Alvarez • Ryan McCurdy • Keith Doran • Micah Grossman • Nathan McMahon • Matthew Saint John • Jesse Snider • Vincent Diamzon • Zachary White • Erin Reilly • Jonathan Keiser • Jorge Arevalo • Benjamin Cursi • Todd Swerdloff • Christine Adams • Yoonsang Yu • Michael Spray • Jake Muir • Patrick Kenny • Andrew Garrett • Marc Perret • Evan Jackson • Ophir Klainman • Jeremy Thompson • Davis Krieghoff • Bill Lanker • Keith Ferguson • Eddie Castillo • Daniel Jadwin • Sara Leedom • Lauriston Bristol III • Steven Bogolub • Brandon Williams • Brandon Reed • Jerico Vildoza • Anna Kholyavenko • Derek Wear-Renee • Ramon Villacorta • Jessica Wolff • Evan Sarver •

Imad Haddad • James Bautista • David Sepanyan •
Jonathan Redaja • Steven Cotera •
Chen Kai • Liang Jian Jie • Xiao Liang •
Cao Feng • Guo De Min • Huang Shen •
Song Xiao Ling • Tian Lei • Zhao Qi • Zhou Ji •
Zhu Xiao Ming • Jorge Hernandez

Техники КК локализации

Alba Loureiro • Andreas Strothmann • Antonio
Grasso • Arnaud Lhari • Cindy Frangeul •
Giovanni De Caro • Hugo Sieiro • Javier Vidal •
Jose Minana • Kirstine Spinosi • Lena Brenk •
Luigi Di Domenico • Pierre-Rolland Pochet •
Stefan Rossi • Tabea De Wille • Tirdad Nosrati

2K INTERNATIONAL

Генеральный менеджер	Neil Ralley
Менеджер по международному маркетингу	Lia Tsele
Международный менеджер по продукту	Yvonne Dawson
Международный PR-менеджер	Emily Britt
Международный PR-директор	Matt Roche
Директор по лицензированию	Claire Roberts
Менеджер веб-контента	Martin Moore
Ассистент по международному маркетингу и PR	Tom East
Команда дизайнеров	James Crocker • Tom Baker
Территориальная команда 2K по маркетингу и PR	Agnès Rosique • Alex Bickham • Andreas Traxler • Barbara Ruocco • Ben Seccombe • David Halse • Fabio Gusmaroli • Fabrice Poirier • Fiona Ng • Gwendoline Oliviero • Jan Sturm • Jean-Paul Hardy • Luis De La Camara Burditt • Olivier Troit • Sandra Melero • Simon Turner • Snezana Stojanovska • Stefan Eder

2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT

Международный помощник продюсера	Iain Willows
Менеджеры по локализации	Scott Morrow • Claire Deiler (Loc-3) • Jean-Sebastien Ferey
Помощник менеджера по локализации	Arsenio Formoso
Внешние локализационные команды	Around The Word • Coda Entertainment • Synthesis International Srl • Synthesis Iberia
Инструменты локализации и их поддержка предоставлены	XLOC Inc.

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

Менеджер КК	Ghulam Khan
Супервайзер КК	Sebastian Frank
Инженер по мастерингу	Wayne Boyce
Ведущий техник КК	Oscar Pereira
Техники КК	Andrew Webster • Kristian Guyte

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS

Штатные сотрудники	Anthony Dodd • Martin Alway • Cat Findlay • Nisha Verma • Paul Hooper • Paris Vidalis • Robert Willis • Denisa Polcerova
Технические консультанты	Brian Keron (Digital Extremes) • Yann LeTensorer • Massive Bear

РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ

(в порядке появления)

Вито Скалетта	ВЛАД КОПП
Джо Барбаро	НИКИТА СЕМЕНОВ-ПРОЗОРОВСКИЙ
Капрал	АНДРЕЙ ДАНИЛЮК
Вильямс	ПЕТР САЛЬНИКОВ
Мама	МАРИНА БАКИНА
Франческа	ПОЛИНА ЩЕРБАКОВА
Бабка со шваброй	МАРИНА БАКИНА
Джузеппе	ВАЛЕРИЙ СТОРОЖИК
Майк Бруски	ДМИТРИЙ ФИЛИМОНОВ
Дерек Папалардо	АЛЕКСАНДР АНДРИЕНКО
Стив	РАДИК МУХАМЕТЗЯНОВ
Генри Томасино	ЮРИЙ ДЕРКАЧ
Мария Аньелло	МАРИНА БАКИНА
Охранник УРЦ	АНДРЕЙ ДАНИЛЮК
Лука Гурино	БОРИС РЕПЕТУР
Гарри	КИРИЛЛ РАДЦИГ
Эль Греко	ДМИТРИЙ ФИЛИМОНОВ
Тюремный охранник	СЕРГЕЙ ВОСТРЕЦОВ
Капитан Теренс Стоун	РАДИК МУХАМЕТЗЯНОВ
Лео Галанте	АЛЕКСЕЙ МИХАЙЛОВ
Пепе	КИРИЛЛ РАДЦИГ
Эдди Скарпа	ВЛАДИМИР АНТОНИК
Марти	НИКОЛАЙ БЫСТРОВ
Карло Фальконе	ОЛЕГ ЩЕРБИНIN
Тони Бальзам	КИРИЛЛ РАДЦИГ
Фрэнк Винчи	ДМИТРИЙ ФИЛИМОНОВ
Леон	ДЕНИС НЕКРАСОВ
Бруно	БОРИС РЕПЕТУР
В эпизодах	АЛЕКСАНДР КОВАРИЖНЫХ • СЕРГЕЙ ЧУРБАКОВ • НАТАЛЬЯ ГРАЧЕВА • НАТАЛЬЯ КИРЕЕВА • ДМИТРИЙ КУРТА •

Ди-джеи радиостанций

ВЛАДИМИР ГЕРАСИМОВ • ВАСИЛИЙ
ДАХНЕНКО • МИХАИЛ ЛУКАШОВ •
ДМИТРИЙ ЖАРКОВ • СЕРГЕЙ ВЕЩЕВ •
ОЛЬГА КУЗНЕЦОВА • АЛЕКСАНДР
НОВИКОВ • АЛЕКСЕЙ МЯСНИКОВ •
АНТОН КОЛЕСНИКОВ • АЛЕКСАНДР
НОСКОВ • ГРИГОРИЙ МАЛИКОВ •
МИХАИЛ БЕЛЯКОВИЧ • АЛЕКСАНДР
ЖУРМАН • КОНСТАНТИН КАРАСИК •
ПЕТР ИВАЩЕНКО • ВАДИМ МАКСИМОВ •
АЛЕКСАНДР ГОЛОВЧАНСКИЙ •
АЛЕКСАНДРА ВЕРХОШАНСКАЯ • И ДРУГИЕ
DAVE FENNOY • LARRY KENNEY •
BILL LOBELY • JIM THORNTON

АВТОРЫ ТЕКСТОВ/ПЕРЕВОДЧИКИ

Главный автор текстов	Jack Scalici
Дополнительные тексты	Moose Warywoda • Alex Cox • Shigor Birdman • Paul Jenkins • Walt Williams • Benjamin X. Chang • Brian Shields • Dan Baillie
Переводчики	Jirina Kyas (чешский) • Antonio Truglio (итальянский)

ОРКЕСТР FILMHARMONIC ORCHESTRA PRAGUE

Дирижер и главный оркестратор	Andy Brick
Продюсер оркестровой музыки	Petr Pycha
Редактор оркестровой музыки	Reed Robins
Звукоинженер оркестра	Jan Kotzman
Техник оркестровой студии	Cenda Kotzman
Кастинг	Jack Scalici • Lydia Jenner
Ведущие редакторы диалогов, POP Sound	Dante Fazio • Garrett Montgomery
Редакторы диалогов, POP Sound	Brett Rothfeld • Dylan Howe • Rob Weiss • Dawn Redmann • Mark Camperell • Darren Warkentin • Tom Dodd • Joe Garten
Запись оригинальных диалогов, POP Sound	Michael Miller • Courtney Bishop • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker • Mitch Dorf • Dante Fazio • Stephen Dickson • Nick Bozzone • Peter Rincon • Rob Weiss • Zak Fisher • Joe Garten • Chris Johnston • Darren Warkentin • Anthony Vanchure
Продюсеры, POP Sound	Dawn Redmann • Susie Boyajan • Erin Reilly • Lexa Burton
Производство радиорекламы, POP Sound	Dante Fazio • Nick Bozzone • Tim West • Brett Rothfeld • Tim Hoogenakker
Ведущий редактор диалогов, Fox Sound	Keith Fox
Супервайзеры музыки	Jack Scalici • Rick Fox • Lydia Jenner
Лейблы	www.mafia2game.com/musiclabels/
Издатели	www.mafia2game.com/musicpublishers/

БЛАГОДАРНОСТЬ

Особая благодарность	Daniel Einzig • Christopher Fiumano • Jenn Kolbe • David Boutry • Ryan Dixon • Michael Lightner • Gail Hamrick • Sharon Hunter • Kate Ryan • Michele Shadid • Jonathan Washburn • Ashley Young • 2K IS Team • Jordan Katz • David Gershik • Take-Two Sales Team • Take-Two Channel Marketing Team • Seth Krauss • Take-Two Legal Team • Cindi Buckwalter • Alan Lewis • Sajjad Majid • Meg Maise • Siobhan Boes •
----------------------	---

Access Communications • gNet • KD&E •
 Big Solutions Group • Darkside Game Studio •
 Plastic Wax • Rokkan • Concept Arts •
 Gwendoline Oliviero • Donson Liu • Keith Liu •
 Laura Harley • Tina Evanow • Dawn Redmann •
 Mike Aronis • Tom Dodd • Doug Clark •
 Brett Rothfeld • Steven "the Vaj" Selvaggio •
 Jerry Chen • Angus Wong • Hanshaw Ink
 & Image • Playboy

Используется технология Bink Video. Copyright ©1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Facial animation software ©2002-2010, OC3 Entertainment, Inc. и его лицензиары. Все права защищены. Используется FMOD Ex Sound System от Firelight Technologies. Настоящий программный продукт включает в себя Autodesk® Kynapse®, собственность Autodesk, Inc. ©2009, Autodesk, Inc. Autodesk и "Autodesk® Kynapse®" являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Autodesk, Inc. Все права защищены. Фрагменты настоящего продукта © 2002-2008 NVIDIA Corporation. Все права защищены. ©2010 Playboy. PLAYBOY, логотип Rabbit Head Design и PLAYMATE являются марками Playboy и используются по лицензии 2K Games.

NVIDIA

Поддержка разработки

Feodor Benevolenski • Zack Bowman •
 Johnny Costello • James Dolan • Philipp Hatt •
 Dane Johnston • Alexander Kharlamov •
 Konstantin Kolchin • Hermes Lanker •
 Monier Maher • Christopher Maughan •
 Kevin Newkirk • Jeremy Patterson •
 Lou Rohan • Miguel Sainz • David Schoemehl •
 Andrey Shulzhenko • Kyle Weeks •
 Aron Zoellner • Clay Causin • Joe Grover

Поддержка бизнеса

Bryan Del Rizzo • Rika Nakazawa •
 Leslie Pirritano • Anton Ravin • Eric Liu

For a complete listing of the Mafia II music credits
 Полный список авторов музыки Mafia II и обзор
 саундтрека опубликованы на

www.mafia2game.com/musiccredits

SPEC OPS THE LINE

СКОРО В ПРОДАЖЕ | www.specopsthegame.com



© 2006 - 2010 Take-Two Interactive Software, Inc. и дочерние компании. Все права защищены. 2K Marin, 2K Games, SPEC OPS и SPEC OPS: THE LINE, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены.